

**GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN IBU TENTANG PERMAINAN EDUKATIF
PADA ANAK PRASEKOLAH DI TK AISYIYAH KARANGGAYAM
SUMBER SIMO BOYOLALI**

**PICTURE OF THE LEVEL KNOWLEDGE MOTHER ABOUT EDUCATION GAMES
OF PRESCHOOL CHILDREN IN KINDERGARTEN AISYIYAH KARANGGAYAM
SUMBER SIMO BOYOLALI**

Sarifatul Mar'ah dan Sugihartiningsih

Jl. Tulang Bawang Selatan No. 26 Tegalsari RT 02 RW 32

Kadipiro, Banjarsari, Surakarta

ning71@yahoo.com

ABSTRACT

Education games is a game tool that can provide an optimal games functions and development of the children, where the children through it will always be able to develop their physical abilities, language, cognitive abilities, and social adaptation. The results of a preliminary study conducted in Kindergarten Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali about knowledge of mothers about education games for preschool children. From interviewing 8 mothers, founded 2 mothers knew nothing about education games, 3 mothers knew about education games, and 3 mothers hesitated when expressing types of educational games. The purpose of this study is to know the picture of the level of mother's knowledge about education games of preschool children in Kindergarten Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali. This research was descriptive. The population in this research was all mothers had children school in Kindergarten Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali. The sample method was total sampling. The instrumen used questionnaire that identify the name, age, education, job, and question knowledge about education games. The results showed based on age can be the most dominant are in the age range 27-35 years as many as 20 respondents (66.7%). Mothers' knowledge of educational games in preschool children most of the respondents have a good level of knowledge (60%), sufficient (30%), and less (10%). The conclusions in this study is knowledge of mother about education games for preschool children in Kindergarten Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali was good that percentage 60%.

Keywords: Knowledge, Education games

ABSTRAK

Permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, dimana melalui anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya, dan adaptasi sosialnya. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali mengenai Pengetahuan Tentang permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah. Dari hasil wawancara dengan 8 ibu, diperoleh 2 ibu belum mengetahui tentang jenis permainan edukatif, 3 ibu dapat mengetahui tentang jenis permainan edukatif dan 3 ibu yang ragu-ragu saat mengungkapkan jenis permainan edukatif. Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui gambaran tingkat pengetahuan ibu tentang permainan edukatif pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali. Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif. Populasi penelitian ini adalah ibu-ibu orang tua atau wali murid siswa TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali. Teknik sampling yang digunakan yaitu total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, yang meliputi identitas responden yaitu nama, umur, pendidikan, pekerjaan dan dilanjutkan dengan pertanyaan tentang pengetahuan permainan edukatif dengan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

berdasarkan usia yang di dapat paling dominan adalah pada rentang usia 27–35 tahun yaitu sebanyak 20 responden (66,7%). Pengetahuan ibu tentang permainan edukatif pada anak prasekolah sebagian besar responden mempunyai tingkat pengetahuan baik (60%), cukup (30%), dan kurang (10%). Simpulan penelitian ini adalah pengetahuan ibu tentang permainan edukatif pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali yaitu baik dengan persentase 60%.

Kata Kunci: Pengetahuan, Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan social (Nelson, Waldo E., 2013)

Periode prasekolah merupakan masa transisi paling peka bagi anak yang menjadi titik tolak paling strategis untuk menciptakan kualitas seorang anak di masa depan. Pada periode ini sering disebut juga sebagai masa kritis periode keemasan atau *golden age*. Banyak konsep dan fakta yang menjelaskan bahwa pada periode *golden age*, semua potensi anak berkembang sangat pesat (Nelson, Waldo E., 2013).

Bagi anak, bermain bukan hanya sebuah kesenangan, tapi juga merupakan kebutuhan penting bagi mereka. Lewat bermain, anak dapat mengasah bakat yang terpendam serta menambah pengetahuan tentang lingkungan sekitar. Permainan yang mendidik (edukatif) untuk anak sebenarnya tidak perlu mahal, tidak harus selalu dikaitkan dengan barang elektronik seperti: komputer, *video game*, atau mainan yang menggunakan *remote control*, orang tua dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar untuk menciptakan permainan edukatif (DepKes RI. 2012)

Data riset internasional (UNICEF) tahun 2006 ketika dilakukan *Research Play and Physical Quotient* atau Riset Kemampuan Fisik dan Bermain Anak menunjukkan bahwa Indonesia menjadi urutan terendah (20%) dibandingkan Thailand, Vietnam dan Jepang. Hal ini terungkap bahwa aktivitas paling sering dilakukan anak-anak Indonesia adalah menonton TV dari pada bermain dengan permainan yang bersifat edukatif (Sugiyono. 2013)

Pengetahuan (*knowledge*) merupakan hasil “tahu” dari manusia, yang sekedar menjawab pertanyaan “*what*”. Sedangkan ilmu (*science*) bukan sekedar menjawab “*what*”, melainkan

akan menjawab pertanyaan “*why*” dan “*how*”. Pengetahuan hanya dapat menjawab pertanyaan apa sesuatu itu. Perlu dibedakan antara pengetahuan dan keyakinan, walaupun keduanya mempunyai hubungan yang sangat erat. pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang kualitatif, yaitu: Baik: Hasil presentase 76% - 100%, Cukup: Hasil presentase 57% - 75%, Kurang: Hasil presentase < 56% (Notoatmodjo, 2010). Permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, dimana melalui anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya, dan adaptasi sosialnya⁷. Anak usia prasekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar >3 tahun sampai 6 tahun, ketika anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai pria dan wanita, dapat mengatur diri dalam buang air, dan dapat mengenal beberapa hal yang dianggap berbahaya (mencelakakan dirinya). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran tingkat pengetahuan ibu tentang permainan edukatif pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali.

METODE PENELITIAN

Jenis rencana penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu hasil yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Wawan. 2010). Metode pendekatan menggunakan rancangan deskriptif.

Dalam penelitian ini populasi yang akan diteliti adalah seluruh ibu wali murid di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali tahun 2014 sebanyak 30 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampel jenuh (*total sampling*) yaitu

dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Wawan. 2010).

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan tentang pengertian permainan edukatif, hal-hal yang diperlukan dalam bermain, manfaat bermain, variasi dalam bermain, jenis permainan anak prasekolah, manfaat dan fungsi permainan edukatif pada anak. kuesioner. Alternatif jawaban yang dipilih oleh responden yaitu benar dan salah untuk pernyataan tentang permainan edukatif. Ketentuan untuk kuesioner *favorable* jawaban benar diberi nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0. Untuk pernyataan *unfavorable* jawaban salah diberi nilai 1 dan jawaban benar diberi nilai 0.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Karakteristik Berdasarkan Usia

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
22–25	3	10,0 %
27–35	20	66,7 %
38–42	7	23,3 %
Total	30	100,0 %

Diketahui bahwa sebagian responden pada rentang usia 27–35 tahun yaitu 20 ibu (66,7%).

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Tabel 2. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SD	6	20 %
SMP	9	30 %
SMA	12	40 %
PT	3	10 %
Total	30	100 %

Diketahui bahwa sebagian responden tingkat pendidikan SMA yaitu sebanyak 12 ibu (40%).

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 3. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
IRT	16	53,4 %
Buruh	10	33,3 %
Wiraswasta	3	10,0 %
Guru	1	3,3 %
Total	30	100,0 %

Diketahui bahwa sebagian responden mempunyai pekerjaan sebagai ibu rumah tangga yaitu sebanyak 16 ibu (53,4%).

4. Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah

Tabel 4. Distribusi Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah

Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Persentase
Baik	18	60 %
Cukup	9	30 %
Kurang	3	10 %
Total	30	100 %

Diketahui bahwa sebagian responden mempunyai tingkat pengetahuan baik yaitu sebanyak 18 ibu (60%), cukup sebanyak 9 ibu (30%), dan kurang sebanyak 3 ibu (10%).

5. Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah Berdasarkan Usia Responden

Tabel 5. Distribusi Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah Berdasarkan Usia

Usia	Tingkat Pengetahuan					
	Baik		Cukup		Kurang	
	F	%	F	%	F	%
22-25	1	33	2	67	-	-
27-35	14	70	6	30	-	-
38-42	3	42,8	1	14,4	3	42,8

Diketahui bahwa sebagian responden usia 27–35 tahun mempunyai tingkat pengetahuan baik sebanyak 14 responden (70%).

6. Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah Berdasarkan Pendidikan Responden

Tabel 6. Distribusi Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah Berdasarkan Pendidikan Responden

Pendidikan	Tingkat Pengetahuan					
	Baik		Cukup		Kurang	
	F	%	F	%	F	%
SD	1	16,6	3	50	2	33,4
SMP	4	44,4	4	4,5	1	11,1
SMA	10	83	2	17	-	-
PT	3	100	-	-	-	-

Diketahui bahwa sebagian responden tingkat Perguruan Tinggi mempunyai pengetahuan baik sebanyak 3 responden (100%).

7. Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah Berdasarkan Pekerjaan Responden

Tabel 7. Distribusi Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah Berdasarkan Pekerjaan Responden

Pekerjaan	Tingkat Pengetahuan					
	Baik		Cukup		Kurang	
	F	%	F	%	F	%
IRT	10	62	5	31,8	1	6,2
Buruh	5	50	4	40	1	10
Wiraswasta	2	75	-	-	1	25
Guru	1	-	-	-	-	-

Diketahui bahwa sebagian responden mempunyai pekerjaan sebagai guru yang tingkat pengetahuan baik sebanyak 1 responden (100%).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada rentang usia 27–35 tahun (70%). Hal tersebut didapatkan bahwa semakin bertambah atau cukup usia individu, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja.

Distribusi responden menurut tingkat pendidikan berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa responden yang mempunyai pengetahuan baik yaitu berpendidikan Perguruan Tinggi yaitu 3 responden (100%). Tingkat pendidikan tersebut merupakan tingkat pendidikan Perguruan Tinggi. Dimana dalam hal ini individu dengan pendidikan tersebut dianggap telah memiliki kematangan dalam memperoleh pengetahuan yang cukup. Tingkat pendidikan seseorang berhubungan dengan kemampuan menerima informasi, menelaah informasi dan memperoleh pengetahuan. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka mempunyai tingkat pengetahuan lebih luas dan pengetahuan semakin baik (Hidayat, 2008).

Distribusi responden menurut pekerjaan berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan responden yang mempunyai pengetahuan baik yaitu pekerjaan sebagai Guru sebanyak 1 responden (100%). Hal ini pekerjaan yang memiliki waktu yang banyak untuk memperoleh informasi, sehingga tingkat pengetahuan yang mereka miliki jadi bertambah. Sedangkan bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Bekerja bagi

ibu-ibu akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga (Hidayat, 2008).

Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah Di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali tahun 2014. Dari hasil penelitian didapatkan pada tabel 4.4 bahwa sebanyak 18 ibu (60%) mempunyai tingkat pengetahuan baik, sebanyak 10 ibu (30%) mempunyai pengetahuan cukup, dan sebanyak 3 ibu (10%) mempunyai pengetahuan kurang. Berdasarkan fenomena yang didapat di atas kebanyakan orang tua di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber mempunyai tingkat pengetahuan baik tentang permainan edukatif pada anak prasekolah. Hal ini dipengaruhi oleh banyaknya kalangan ibu yang mempunyai pendidikan tingkat menengah dan mempunyai pekerjaan sebagai ibu rumah tangga dimana tingkat pendidikan tingkat menengah dianggap telah memiliki kematangan dalam memperoleh pengetahuan dan informasi. Sedangkan pekerjaan sebagai ibu rumah tangga merupakan pekerjaan yang tidak sibuk dan memiliki waktu yang banyak untuk memperoleh informasi, sehingga tingkat pengetahuan yang mereka miliki jadi bertambah. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan sosial budaya seseorang. Dimana lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan perilaku orang atau kelompok. Sedangkan sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang dalam hubungannya dengan orang lain dan mengalami proses belajar memperoleh pengetahuan (Hidayat, 2008).

Berdasarkan jawaban dari pernyataan yang didapatkan dari kuesioner kebanyakan orang tua murid di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali mempunyai tingkat pengetahuan baik dan cukup tentang permainan edukatif pada anak prasekolah yaitu pada indikator pengertian bermain dan permainan edukatif, fungsi permainan edukatif, variasi dalam bermain, syarat-syarat permainan edukatif. Sedangkan pengetahuan ibu kurang sebagian besar yaitu pada indikator tentang manfaat permainan edukatif, hal-hal yang diperhatikan dalam memilih permainan edukatif, serta jenis permainan edukatif pada anak prasekolah.

Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa apabila ibu memberikan APE yang sesuai pada anaknya akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pengetahuan ibu tentang APE sangat penting untuk membentuk sikap dan tindakan sehingga dengan

adanya pengetahuan yang baik tentang APE akan mempengaruhi cara pemberiannya. Untuk anak usia 4–6 tahun dimana anak sudah mampu mengembangkan kreatifitas dan sosialisasinya sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportifitas, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan halus, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan dan memperkenalkan suasana kompetisi serta gotong royong. Sehingga jenis permainan yang dapat digunakan seperti benda benda sekitar rumah, buku gambar, majalah anak-anak, alat gambar, kertas untuk belajar melipat, gunting dan air (Hidayat, 2008).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian mengenai Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Permainan Edukatif Pada Anak PraSekolah Di TK Aisyiyah Karanggayam Sumber Simo Boyolali dapat disimpulkan yaitu:

1. Berdasarkan Tabulasi silang antara tingkat pengetahuan dengan usia yaitu Rentang usia pada rentang usia 27–35 tahun.
2. Berdasarkan tabulasi silang antara tingkat pengetahuan dengan tingkat pendidikan yaitu Tingkat pendidikan tingkat pendidikan Perguruan Tinggi.
3. Berdasarkan Tabulasi silang antara tingkat pengetahuan dengan pekerjaan yaitu Pekerjaan sebagai guru.
4. Pengetahuan ibu tentang permainan edukatif pada anak prasekolah mempunyai tingkat pengetahuan baik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut peneliti memberikan saran dalam meningkatkan mutu penelitian tentang Permainan Edukatif sebagai berikut: Bagi responden diharapkan lebih aktif mencari informasi atau pengetahuan tentang permainan edukatif pada anak prasekolah sehingga dapat memberikan permainan edukatif pada anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Bagi Sekolah diharapkan dapat meningkatkan dan menambah ilmu pengetahuan tentang jenis permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan dan sebagai media belajar bagi anak didik.

Bagi peneliti diharapkan bisa lebih mengembangkan lagi penelitian yang selanjutnya, yang berkaitan dengan hal yang diperhatikan dalam bermain dan jenis-jenis permainan yang sesuai pada anak prasekolah. Bagi institusi diharapkan bisa menambah koleksi referensi dan diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan bacaan di perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

DepKes RI. 2012. *Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan.* Diakses tanggal 29 januari 2014 jam 15.47 WIB. (Siswanto, 2006).

Sugiyono. 2013. Cetakan 18. *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta: Bandung.

Wawan. 2010. *Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Nuha Medika: Yogyakarta.

Hidayat, Alimul Aziz. 2008. Cetakan ke 4. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Salemba Medika: Jakarta.

Notoatmodjo, soekidjo. 2010. *Metodologi penelitian kesehatan*. Rineka cipta: jakarta.

Hidayat, Alimul Aziz. 2008. Cetakan Ke 4. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Salemba Medika: Jakarta.